

Fecha de recepción: diciembre 2023

Fecha de aceptación: enero 2024

Versión final: febrero 2024

Cultura visual y Narrativa del Divino femenino en el cine de terror posmoderno: *Venus* de Jaume Balagueró

Azul Kikey Castelli Olvera ⁽¹⁾

Resumen: En este trabajo se analiza la película *Venus* de Jaume Balagueró y la reiteración de la narrativa del Divino Femenino en la cultura visual del cine de terror posmoderno español. Esto se realiza a partir de las categorías metodológicas propuestas por Morris para el análisis semiótico, la teoría de imaginarios sociales de Durand, Carretero Pasín, Campbell y la categoría del divino femenino de Baring y Cashford. Este análisis permite observar cómo es que en el cine de terror posmoderno español se recupera la narrativa del divino femenino al incluir imaginarios sociales antiguos en personajes protagónicos femeninos que subvierten lo que se considera “normal”. Tal es el caso de la película *Venus* donde el personaje principal reitera al personaje mítico de Ishtar, la diosa mesopotámica del amor, la fertilidad y la guerra.

Palabras clave: Cultura visual - Cine - Posmodernidad - Imaginarios sociales - Divino femenino

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 53-54]

⁽¹⁾ **Azul Kikey Castelli Olvera.** Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Nombramiento académico: Profesora Investigadora Titular “C” de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). Publicaciones recientes: Monitos y pandemia. Representaciones del Covid-19, en la caricatura política de dos diarios mexicanos en 2020; Construcción de fachadas emotivas en las redes sociodigitales: análisis del reto viral “embaraza a tu personaje original” en la plataforma Gacha Club; Representaciones míticas de la maternidad, en el manga X 1999; y Body, Transsexuality, and Sports: The Media Polyphony on “Normalization” in the Case of Three Transsexual Sportswomen. Líneas de investigación: Imagen, semiótica, imaginarios sociales y género. Distinciones académicas: Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Perfil Prodep.

Introducción

Venus es un film español dirigido por Jaume Balagueró. La película, con una duración de 100 minutos, se estrenó en 2022. Clasificada como un thriller de terror sobrenatural, el guion de *Venus* es una creación del director en coordinación con Fernando Navarro, quienes se inspiraron en un cuento de H.P. Lovecraft *Sueños en la casa de la bruja*. La música estuvo a cargo de Vanessa Garde, la fotografía es de Pablo Rosso y en su producción participaron las compañías *Pokeepsie Films*, *The Fear Collection* y en la distribución Sony Pictures España. Entre su elenco contó con la participación de los siguientes actores y actrices (Filmaffinity. México, 2022): Ester Expósito, Inés Fernández, Ángela Cremonte, Magüi Mira, Fernando Valdivieso, Federico Aguado, Alejandra Meco, Pedro Bachura, Aten Soria, María José Sarrate y Fran Boira.

La cinta se presentó el mismo año de su estreno en los festivales de Sitges y Toronto, en este último estuvo nominada al Premio del Público (Locura de medianoche) (Filmaffinity. México, 2022). En *Venus* el director va develando poco a poco una serie de horrores que se esconden en las habitaciones superiores de un viejo edificio, generando una historia que sigue las propuestas narrativas y estéticas constituidas por Balagueró a lo largo de su carrera filmográfica.

Balagueró nació en Lérida, España, en 1968. Estudió ciencias de la comunicación y cine en el *Centre d'Estudis Cinematogràfics de Catalunya* (CECC). Su incursión en el cine empezó con el cortometraje *Alicia*, el cual fue un éxito en el Festival de Sitges, su siguiente trabajo lo puso en el radar de los productores, quienes empezaron a interesarse en sus propuestas (Wikipedia, 2023). Es importante mencionar que antes de *Alicia*, ya había filmado un par de productos que por ser cine experimental no se difundieron, entre ellos: *El niño bubónico* y *La invención de la leche*, en los cuales ya se decantaba su característico estilo (Olivares, 2011).

En 1999 ganó el Méliés de Oro con *Los sin nombre*, su primer largometraje. Esta producción marcó su entrada al cine internacional (Wikipedia, 2023). "...había hecho estos dos cortos, los había hecho con la participación de un productor, un productor que no es quien financiaba los cortos, los cortos me los financié yo, pero era quien ponía la productora..." (Balagueró como se citó en Caro, 2023).

El reconocimiento internacional que recibieron los trabajos anteriores propició que para sus siguientes producciones contara con mayor presupuesto, en estos largometrajes consagró su estilo o lo que se llamó "efecto Balagueró" (Wikipedia, 2023). Este efecto se caracteriza porque se constituye a partir de una serie de rupturas visuales que contribuyen a crear huecos temporales o pausas que transgreden el tiempo visual en pro de lo psicodélico y bizarro (Olivares, 2011).

En su última película, *Venus*, Balagueró va agregando diversos personajes, algunos aberrantes, otros inverosímiles, introduciendo un elemento que ha caracterizado el cine de su contemporáneo, Álex de la Iglesia, quien retoma el esperpento, de Valle Inclán. Esta marca se trasluce también en la propuesta, tanto narrativa como visual de Balagueró, pues al igual que de la Iglesia, recurre a la presencia de personajes con características de anti-héroes, utiliza lugares de la vida cotidiana para recrear sus historias, incorpora varios

géneros a sus narrativas, recurre a elementos visuales del cómic, el western, el cine negro y de terror, lo carnavalesco y circense y a la constante presencia de la muerte (Torres como se citó en Castelli, 2021).

A lo anterior, Balagueró incorpora una estética tenebrista y la filosofía que permeó en el *Fanzine* que publicó durante años, uniendo las pesadillas urbanas y posmodernas predominantes en su generación. El trabajo de este director está marcado por la intertextualidad, los efectos de ruptura, la edición con *jump cut* y la obsesión por la preplanificación de los encuadres, lo que deriva en composiciones complejas e inverosímiles derivadas de pastiches posmodernos (Olivares, 2011).

De este modo al incorporar diversas tradiciones visuales y narrativas, Balagueró inserta su trabajo dentro de las producciones del arte posmoderno¹, entendiendo que la posmodernidad no puede considerarse como un todo coherente y con unidad sino más bien como una expresión enclavada en un periodo histórico que tiene como único eje la necesidad de oponerse al modernismo, de ahí las múltiples expresiones de posmodernismos (Jameson, 2008), que en el arte, derivan en una cultura de los medios, tal y como lo mencionó Bell (como se citó en Jameson 2008) donde permea la superficialidad, el simulacro, el debilitamiento de la historicidad que se expresa en el borramiento de la historia oficial y de las temporalidades tanto individuales como narrativas lo que se refleja en el desarrollo de nuevas propuestas sintácticas o sintagmáticas que buscan detonar un cúmulo de emociones intensas y rupturas que podrían calificarse de esquizofrénicas (Jameson, 1991).

Es así como al retomar en el manejo de los planos y el montaje las propuestas de Eisenstein, Pudovkin y Griffith, Balagueró “dinamiza a través de la puntuación diferencial y las suturas inconexas, conformando, en su globalidad, los elementos de una sucesividad y linealidad imposibles, reflejo, asimismo, de la crisis formal y la negación de los grandes relatos en la era posmoderna” (Olivares, 2011, p.36).

Otra constante en el cine de este director es la presencia de personajes femeninos protagónicos. Las representaciones femeninas en el cine de este director coinciden en la mayoría de sus filmes con lo que Clover (como se citó en Creed 2005) denomina *final girl*, lo que hace alusión a aquel personaje femenino del cine de terror *gore* que logra sobrevivir al atacante hasta al final de la película y contrarresta a su oponente, jugando un papel de víctima y redentora.

Sin embargo, es importante señalar que en el cine de Balagueró esta representación de mujer final se expresa a partir de una constante referencia a la monstruosidad corporal femenina vinculada a la reproducción, lo que hace que se entremezclan el concepto de *Final Girl* y el de *Monstrous-Feminine* propuesto por Creed (2005), quien argumenta que en los largometrajes de terror se apela a la capacidad reproductiva de las mujeres como un elemento que produce su monstruosidad y que se expresa como madre primitiva, monstruo menstrual, gusano monstruoso, herida sangrante, mujer castradora, vagina dentada, cuya monstruosidad radica en su capacidad de dar vida, expresada en la representación de madre tierra y en la misma cualidad de esta, de quitarla (Creed, 2005).

Partiendo de lo anterior, en este trabajo se sostiene que el cine de terror posmoderno español recupera la narrativa del divino femenino al incluir imaginarios sociales míticos

antiguos que transgreden los roles de género tradicionales al incluir personajes protagónicos apartados de la dualidad bien-mal, subvirtiendo lo que se considera “normal”, “cotidiano” y “real”. Tal es el caso de la película *Venus*, dirigida por Jaume Balagueró, donde el personaje principal reitera al personaje mítico de Ishtar, la diosa mesopotámica del amor, la fertilidad y la guerra. Lo anterior se sostiene en los siguientes argumentos: 1. Revisión de mitos sobre Ishtar; 2. Reiteración en el film de imaginarios diurnos relacionados con el sol, la sangre, la fertilidad; 3. La asociación de lo femenino con la maldad, la violencia, la oscuridad, la muerte y el renacimiento; y 4. La narrativa de lo divino femenino busca una reinterpretación de las narrativas míticas de las diosas antiguas en contextos posmodernos.

Metodología

Para el análisis de este trabajo se utiliza una metodología cualitativa, lo que implica que se busca estudiar la calidad “...de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema” (Vera Vélez, 2024, p.1). La investigación cualitativa procura lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular, partiendo de una visión interpretativa vinculada a los estudios de cultura visual.

Estos estudios refieren a un campo de carácter inter y transdisciplinar en donde se encuentran o confluyen diversas disciplinas que aportan múltiples enfoques teóricos y metodológicos para el estudio, principalmente, de dos elementos “... las formas culturales vinculadas a la mirada y que denominamos como prácticas ‘visualidad’; y el estudio de un amplio espectro de artefactos visuales que van más allá de los recogidos y presentados en las instituciones de arte...” (Hernández, 2005, p. 13), entendiendo que dentro de esta cultura visual se encuentran una serie de elementos que son visuales y que expresan a partir de esta visualidad posiciones, discursos, creencias, actitudes y valores de una cultura en un contexto específico, entre las que se encuentran, el cine.

Ahora bien, para analizar estas expresiones del cine posmoderno de terror, en este trabajo se retoman las categorías metodológicas propuestas por Morris (1985) para el análisis semiótico. Este plantea que dentro del proceso semiótico o semiosis intervienen tres elementos: el vehículo signico, *designatum* e intérprete, de la relación entre estos elementos derivan las dimensiones que el autor plantea.

De este modo el vehículo signico comprende la dimensión sintáctica, la cual refiere a la relación de un signo con otro signo, a la cual Morris (1985) denomina sintaxis y refiere, en este caso, a los elementos formales que se utilizan para construir el discurso audiovisual, es decir, encuadres, movimientos de cámara, iluminación, angulaciones, etc. El *designatum* corresponde a la dimensión semántica, que comprende las relaciones narrativas que se establecen dentro de la historia que es contada, es decir, personajes, acciones, estructura narrativa.

Finalmente, la tercera categoría, el intérprete o dimensión pragmática abre el espacio para el análisis cultural pues permite analizar la relación del producto con el contexto en que fue creado y la reiteración, modificación y pervivencia de símbolos y mitos. En esta categoría, se pretenden sumar las aportaciones de Durand, Carretero Pasín, Campbell y las propuestas de Baring y Cashford (Fig.1).

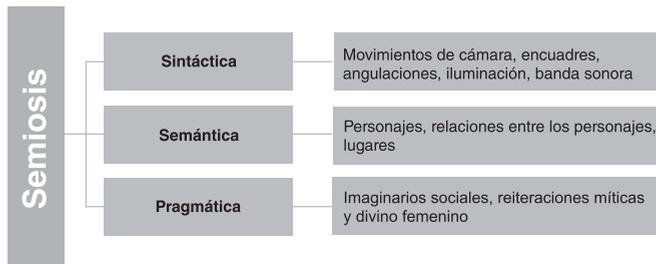


Fig. 1 Modelo de análisis. Fuente: elaboración propia.

Dentro de la dimensión pragmática el concepto de imaginarios sociales se concibe, según Durand (como se citó en Cano, 2012) como “el conjunto de imágenes y relaciones de imágenes que constituye el capital del pensamiento del homo sapiens (...) el zócalo común que modela el pensamiento de cada grupo de hombres que viven en sociedad” (p. 138). Es decir, son conjuntos de representaciones sociales generales que organizan los sistemas que permiten la identificación y el orden social (Cano, 2012).

Estos imaginarios se expresan en símbolos, mitos, creencias, discursos y materialidades tangibles como documentos, monumentos, arte, etc. Entre estos imaginarios se reiteran mitos fundacionales que constituyen explicaciones primigenias que se reiteran una y otra vez como una expresión de esa necesidad humana de descansar el sentido de su existencia en un mundo simbólico imaginario que va más allá de lo biológico (Carretero, 2004).

De este modo ese mundo simbólico se va a expresar de múltiples formas, en el mundo actual, señala Morin (Carretero, 2007) la fascinación que sienten los seres humanos por la cultura mediática se relaciona con la capacidad, en este caso, del cine, para introducir la fantasía a la experiencia social, alimentando los mundos imaginarios de quienes lo consumen. Por ello, es posible en este caso incorporar como categorías para el análisis de arquetipos míticos para la comprensión de estos mundos imaginarios, en este caso las propuestas de Baring y Cashford, quienes observan en la actualidad, la reiteración de esta figura en la categoría que denominan divino femenino.

El divino femenino refiere una teoría desarrollada desde cierta línea de la antropología (Baring y Cashford 2014) que señala la presencia de figuras femeninas de carácter divino en todas las expresiones artísticas, que se reiteran desde culturas tan antiguas como la

mesopotámica hasta la actualidad. Lo anterior, coincide con la propuesta de Campbell (2013), quien a través del estudio de las diferentes representaciones de las diosas en diversas culturas pretendió desentrañar la vinculación del mito con los imaginarios y su pervivencia a través del tiempo.

Análisis sintáctico

Tal y como se expuso en líneas anteriores, Morris (1985) propone tres niveles para el análisis semiótico: nivel sintáctico, nivel semántico y nivel pragmático. Mismos que se retoman para el análisis de la película *Venus*, de este modo se inicia con la sintaxis del filme, que corresponde a la relación de un signo con otro signo, en este caso esta relación se refiere a la construcción del discurso visual del largometraje.

Venus es un thriller clasificado como cine de terror y se decanta en el subgénero de horror cósmico pues retoma parte del imaginario de H.P. Lovecraft. Para construir un discurso visual acorde al mundo delirante que este escritor retrata en sus textos, se plantean situaciones cotidianas que poco a poco se van resquebrajando, mostrando vestigios de un terror que va hasta lo mítico y cósmico, para lo cual Balagueró recurre al uso de *long shot*, *medium close up* y *extreme close up*.

Los planos abiertos o *long shot*, son encuadres que generalmente se utilizan para mostrar una visión amplia del espacio que permite ubicar los lugares en dónde se van a llevar a cabo las acciones (Universidad de Asturias, 2024), en este caso el director de *Venus* recurre a estos encuadres para ir ubicando al espectador, primero presenta el bar donde baila Lucía haciendo uso de un *tilt up* rápido que empieza en la base del escenario hasta la protagonista, la cámara sube rápidamente siguiendo el ritmo frenético de la música, recorre el cuerpo de la chica y realiza un paneo para presentar un lugar lleno de jóvenes extasiados por el baile, las drogas y el alcohol, es así como se presenta el mundo en el que vive este personaje. También se usa este tipo de encuadres para presentar persecuciones y huidas, es así como se enuncia el lugar en torno al que gira la historia: el edificio Venus (Fig. 2).

El director también recurre de manera constante a los *medium close up*, o encuadres cerrados que permiten resaltar las expresiones de los personajes sobre todo durante los diálogos y escenas de alta tensión. También se recurre a las tomas campo contra campo, lo que permite que se juegue entre los dialogantes, de este modo mientras se escucha la voz de su hermana, se observa a Lucía y viceversa (Fig.3).

Otro encuadre recurrente son los insertos o detalles, los cuales Balagueró utiliza para resaltar emociones en los personajes, centrar la atención del espectador en algún objeto o parte del cuerpo de los personajes sobre todo en el caso de heridas y objetos que se relacionan con lo extraño o lo sobrenatural, los cuales van abriendo poco a poco, el espacio cotidiano a eventos cada vez más inverosímiles.



Fig. 2. Uso de encuadres *Long Shot*
Fuente: Balagueró, J. (Dirección).
(2022). *Venus* [Película].



Fig. 3. Campo contra campo de
Rocío y Lucía / Medium shot de
diálogo entre Azurra y Salinas
Fuente: Balagueró, J. (Dirección).
(2022). *Venus* [Película].

De esta manera el director centra la atención en grandes y sangrantes heridas, tripas, dolor, cuerpos contorsionándose, excreciones y muerte, recurre a lo abyecto como un elemento que repele, pero al mismo tiempo atrae: "... lo abyecto nos confronta con esos estados frágiles en donde el hombre era en los territorios de lo animal" (Kristeva, 2020, p. 21). Lo que da asco, lo sucio, lo deshecho, eso que precisamente conduce al repudio, al malestar, a la náusea que permite que el ser humano se separe de lo impuro, de lo abyecto es precisamente lo que atrae (Kristeva, 2020), lo que no permite que el espectador aparte la mirada de la pantalla, con esto juega Balagueró, fluctuando entre el deseo y la repulsión que produce la imagen (fig.4).

Aunado al uso de los planos, en *Venus*, se presenta una combinación de encuadres y movimientos de cámara donde sobresalen los *tilt up* y *paneos* de seguimiento, la velocidad de estos se relaciona con la estructura narrativa del film, pues en ocasiones se muestran frenéticos, como lo son los movimientos que se observan en el club en donde trabaja Lucía y los paneos de seguimiento que se dan en las persecuciones, mientras que en los paneos finales donde la cámara sigue el paso de Lucía, quien ya ha tomado su lugar como Lamaasthu, los movimientos son lentos y se acompañan con el eclipse de sol que representa el arribo de este demonio, dentro de la historia de Balagueró.

El tipo de iluminación en este film es en la mayor parte de las escenas, luz suave, lo que implica que produce sombras tenues y poco remarcadas, sin embargo, en las escenas donde se rompe la cotidianidad y se van introduciendo elementos de lo fantástico, se recurre a luz dura, la cual produce sombras más oscuras que contribuyen a acentuar elementos o sucesos terroríficos. De igual manera se maneja una iluminación base muy tenue en escenas nocturnas para simular la oscuridad total de la que surge el mal y en la que ocurren alucinaciones y pesadillas, y que, sin embargo, es el origen de la luz.

De las técnicas más comunes de iluminación utilizadas en el cine de terror, Balagueró recurre a oscurecer con luz, que refiere al uso de contraluces para oscurecer las figuras e incluso para duplicar sombras, por ejemplo, en la escena donde El Moro, y los maleantes que siguen a Lucía van subiendo las escaleras. Esta función también la utiliza el director para plantear una idea de pérdida o alejamiento, de este modo las figuras se oscurecen mientras se distancian, por ejemplo, mientras Lucía agoniza en el piso y se arrastra tratando de salvar a su sobrina, las vecinas se llevan a Alba, y la figura de la niña se va oscureciendo poco a poco, emulando su ingreso a la oscuridad y la imposibilidad de Lucía para salvarla (Fig. 5).

Otra técnica utilizada por Balagueró es la distorsión con luz para alterar los rasgos faciales de los personajes, de este modo se exagera la maldad, el miedo, el dolor y el horror (Fig. 6).

Finalmente, dentro del filme también se recurre a la iluminación desde atrás para lograr un efecto más estremecedor o impactante, por ello se usa este tipo de luz en la escena donde Lucía interrumpe el ritual a través del cual Lamaasthu poseerá el cuerpo de su sobrina.



Fig. 4. Herida en la pierna de Lucía
Fuente: Balagueró, J. (Dirección).
(2022). *Venus* [Película].



Fig. 5. Oscurecer con luz para
duplicar sombras o como
metáfora de las tinieblas
Fuente: Balagueró, J. (Dirección).
(2022). *Venus* [Película].

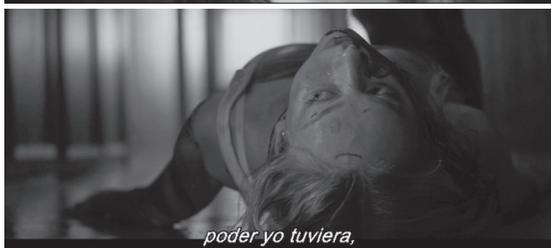
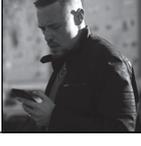


Fig. 6. Distorsión con luz para
resaltar el miedo o dolor
Fuente: Balagueró, J. (Dirección).
(2022). *Venus* [Película].

Análisis semántico

El nivel semántico, tal y como se explicó en el apartado metodológico, refiere a la relación entre signos y de estos con los objetos, es decir las relaciones que se establecen entre los personajes y de estos con el espacio o escenarios existentes.

En *Venus*, el personaje principal es Lucía y el antagonico es Marga, la propietaria del Edificio Venus. A estos personajes se suman ayudantes de ambos bandos que van apoyando a una u otra para alcanzar sus respectivas metas (Fig.7).

Lucía		Joven bailarina que trabaja en un club nocturno. El filme no da mucha información sobre ella, pero en la relación con su hermana se trasluce que hubo una ruptura familiar ocasionada por la rebeldía de Lucía.
Rocío		Joven madre, que vive sola con su hija, Alba, una niña de diez años, en el edificio Venus.
Alba		Niña de entre 8 y 10 años, es hija de Rocío y sobrina de Lucía.
Marga		Personaje antagonico, dueña del Edificio Venus, y principal oficiante del culto a un demonio femenino llamado Lamaas-thu, a quien ha dedicado una serie de sacrificios humanos para invocarla.
Moro		Guardia del club en donde baila Lucía, aparentemente está encargado de cuidar que las mujeres cumplan con sus horarios y de la droga que se vende en el lugar.
Salinas		Jefe del Moro y subalterno de Azurra. Es el responsable de localizar a Lucía y llevarla frente a Azurra. Inteligente, calculador y violento, hace uso de la magia negra para encontrar a la joven.
Victor		Novio de Lucía, es quien realmente está tras el robo de la droga. Es asesinado por la sirvienta.

>>> continúa

Romina		Hermana de Marga, sigue a esta en todo lo que planea, forma parte de la secta que adora a Lamaasthu y prepara a Alba para ser poseída.
Rosita		Es otra de las adoradoras de Lamaasthu por lo que participa en diversos asesinatos encaminados a invocar a este demonio.
Olivia		La relación de esta niña con las mujeres del quinto piso no queda clara. Si bien parece inocente e ingenua siempre está espionando a Alba y pareciera que lleva información a sus familiares. Se desconoce qué sucede con ella.
Arruza		Jefe del Moro y de Salinas, es violento y vengativo, organiza una cacería para encontrar a Lucía y recuperar su mercancía.

Fig. 7. Personajes de la película *Venus*. Fuente: Elaboración propia

Estructura dramática²

Premisa Básica (en esta se presenta al espectador a los personajes principales y el posible conflicto)

Lucía trabaja bailando en un club. La noche en que inicia la historia extrae bolsas de droga, con este cargamento se dirige a la salida cuando se encuentra con el Moro, quien le pregunta qué lleva en la maleta, al verse descubierta trata de escapar y tiene una pelea con el guardia, logra escapar, pero él le hiere una pierna provocándole una fuerte hemorragia. Herida y sin saber a dónde ir, Lucía busca a su hermana Rocío, en el edificio Venus, lugar donde vive.

Mientras esto sucede, en el apartamento de Rocío ocurren una serie de eventos sobrenaturales que la aterrorizan por ello decide escapar con su hija, sin embargo, su huida se ve frustrada por la llegada de Lucía, quien le suplica ayuda. Aunque Rocío no quiere recibir a Lucía, le permite quedarse y atiende sus heridas.

Punto de confrontación (se detona el conflicto principal)

Al día siguiente, Lucía se encuentra con Alba en la cocina, la niña le dice que le preparó café, que su madre no está y no dejó ningún mensaje, esto obliga a Lucía a hacerse cargo de su sobrina y conocerla, lo que hace que se forme un vínculo sentimental entre ellas, el cual se convertirá en un motor fundamental de la historia. Lucía y su sobrina se ven obligadas a convivir con las vecinas puesto que necesitan un teléfono, la joven se siente incómoda con ellas porque percibe ciertos comportamientos extraños.

A la par, Azurra, Salinas y el Moro inician la búsqueda y cacería de Lucía.

Puente I (Vincula la historia con el conflicto inicial)

Alba y Lucía asisten a la fiesta de cumpleaños de Olivia donde se encuentran con las pocas vecinas que aún habitan el edificio. Lucía aprovecha para llamar por teléfono a Víctor, quien es el autor intelectual del robo de la droga por la cual buscan a Lucía, la llamada se corta, pero el joven alcanza a escuchar el nombre del edificio donde se esconde la joven. Salinas acude con una vidente llamada Tía Galga, quien realiza un ritual para encontrar a Lucía. Galga señala un lugar cercano al edificio Venus y advierte a Salinas que tenga cuidado.

Punto medio (Enlaza ambas mitades de la historia)

Víctor busca en internet y encuentra la localización del Edificio Venus. Lucía oculta la droga en un armario del departamento de Rocío y descubre una carpeta donde su hermana estuvo recolectando información sobre el lugar, así se entera de que este ha sido testigo de un sinfín de crímenes, rituales, homicidios, canibalismo y sacrificios infantiles. En ese momento entra Alba quien se ha cortado la mano por indicaciones de ese ser sobrenatural al que llama La sirvienta.

Puente II (Vincula el conflicto principal con el inicio de la resolución)

Azurra acude al club donde bailaba Lucía e interroga a las compañeras de esta, llega Salinas y les dice que ha encontrado a la chica.

Lucía, preocupada por Alba, va al cuarto de la niña y se recuesta con ella, tiene una pesadilla donde es atacada por su hermana Rocío, quien le dice que abandonó a Alba porque es mala. Durante la pelea ambas salen al pasillo y Lucía ve cómo Alba se apuñala a sí misma.

Punto de Resolución (Se empiezan a resolver algunos elementos del conflicto, se sugieren finales falsos)

Al despertar, Alba le dice que dejó entrar a la Sirvienta a sus sueños y que esta le dio regalos y le muestra una engrapadora quirúrgica y una cinta de embalar.

Víctor llega al edificio buscando a Lucía. A la par, pero por otra entrada llegan Salinas y el Moro. Salinas finge ayudar a una vecina, Rosita, para entrar al edificio y trata de engañar a las mujeres para obtener información sobre Lucía, ellas lo descubren y asesinan.

Mientras esto sucede, Lucía sube a los pisos superiores donde se leen letreros en las paredes que dicen “La casa del dolor”, también una serie de pinturas con imágenes de homicidios y torturas. En este lugar encuentra a Rocío quien está encadenada a la pared y le dice que las vecinas la secuestraron, que mataron a las niñas desaparecidas y que quieren a su hija. Mientras Rocío agoniza le suplica a su hermana que salve a la niña. Afuera ocurre un inesperado eclipse de sol.

Clímax

Víctor llega al departamento de Lucía y le dice que van a escapar juntos, pero la traiciona y la hiere en el estómago. Alba observa horrorizada, mientras Víctor busca la droga, desesperado le pregunta a Lucía dónde está la maleta con la mercancía, para salvarse, lo envía al baño donde sabe que se encuentra la Sirvienta, esta lo asesina. Lucía y Alba tratan de escapar, pero son detenidas por las vecinas, quienes las separan y se llevan a la niña. Marga se queda con Lucía y le abre más la herida que le hizo Víctor, la deja tirada pensando que ha muerto.

Moro entra al edificio junto con varios maleantes, Azurra espera afuera.

Resolución

Alba es preparada para la ceremonia donde será poseída por Lamaasthu, el demonio que las vecinas han invocado y al cual obedece la Sirvienta. La cambian de ropa, la peinan, la ungen y coronan. Lucía reacciona y se arrastra hacia una de las camas del departamento, ahí empieza a agonizar mientras recuerda los momentos que pasó con Alba y reacciona, recuerda los regalos de la sirvienta, los cuales ahora toman sentido. Toma la engrapadora y cierra la herida de su estómago, usa la cinta para vendarse y consume grandes cantidades de la droga que había robado, de este modo obtiene fuerzas para enfrentar al Moro y sus secuaces, a los cuales vence después de una encarnizada pelea.

Sube buscando a Alba, quien está a punto de ser poseída. Al entrar al espacio donde se lleva a cabo la ceremonia de posesión, el demonio se retira de Alba, Marga se acerca a Lucía y se pone de rodillas, pues se da cuenta que la elegida no era la niña, si no Lucía. La joven mata a las vecinas, recupera a su sobrina y sale del edificio. El eclipse concluye y hay luz nuevamente, Azurra cae de rodillas ante Lucía y le pregunta ¿quién es ella?, Lucía le toca la frente y le dice que ella es la que trae la luz del día.

Escenarios

Las acciones desarrolladas a lo largo de la historia y expuestas en el apartado de estructura dramática se anclan en determinados espacios físicos:

- **Club nocturno:** es el lugar donde trabaja Lucía como bailarina y también la bodega donde resguardan grandes cantidades de drogas, sus jefes. Es un espacio grande y oscuro.
- **Café de Tía Galga:** Es un lugar con mesas y sillas de madera, es oscuro y está vacío, salvo por la presencia de la adivina, de un guardaespaldas y de Salinas.

- **El edificio Venus:** es el más emblemático de los espacios dentro del film, es una especie de rascacielos departamental con la mayoría de los pisos abandonados, excepto por el quinto, donde vive Margo, su hermana y sus vecinas, y el noveno en donde se encuentra el departamento de Rocío.
- Dentro de la historia, el edificio Venus se encuentra en Madrid, sin embargo, la localización original, es la ciudad de Toledo. Balagueró seleccionó este edificio por su parecido con el edificio Dakota, ubicado en Nueva York, el cual es emblemático porque ha sido testigo de una serie de eventos siniestros, desde el asesinato de Jonh Lennon hasta la leyenda urbana que relata que en este lugar se alojó un brujo. Por lo anterior, Balagueró trató de seleccionar un espacio similar que diera este carácter de siniestro a su historia, el edificio original se ubica en la calle Río Valdehuesa, 17, y a diferencia del Dakota, no tiene una historia siniestra, sin embargo, cumple con el parecido estructural. Balagueró utilizó los exteriores del lugar, pero las grabaciones de interiores se realizaron en sets preparados para ello y un hotel en la ciudad de Madrid (Romero, 2022).
- **Departamento de Rocío:** es un espacio amplio, limpio, decorado sencillamente, en él ocurren una serie de eventos sobrenaturales que impiden que Rocío y su hija vivan tranquilas. Este espacio en específico es el que emula la habitación de Gilma, el estudiante de matemáticas que protagoniza el cuento de Lovecraft *Los sueños en la casa de una bruja*, en el que Balagueró se inspiró para crear la historia de *Venus*. En la historia de Lovecraft, el cuarto en el que se aloja Gilman es una habitación que se encuentra bajo el ático donde se encontraba la habitación de la bruja Keziah Mason, quien en el relato acusa a través de terribles pesadillas al estudiante, tratando de que firme un acuerdo con un mal ancestral (Lovecraft, 2016). Esto se recupera en el largometraje de Balagueró ya que la sirvienta, quien es la enviada de las brujas, atormenta a Rocío, Lucía y Alba a través de sus pesadillas, aunado a que el edificio se encuentra imbuido en dolor, miedo y maldad, tal y como sucede con la casa en que se aloja Gilman.
- **Departamento de Marga:** este espacio es luminoso y colorido, parece cálido y cómodo, sin embargo, en algunas habitaciones se mantiene la oscuridad y se cometen asesinatos.
- **Décimo piso:** este es el espacio donde habita la maldad, es donde se refugia la sirvienta, este ente que expresa la crueldad y se alimenta del miedo y el dolor. El lugar está decorado con pinturas obscenas que representan violaciones, homicidios, torturas, suicidios, etc., en este espacio mantienen presa a Rocío y realizan el ritual para invocar a Lamaasthu para que posea a Alba. El décimo piso sería el símil del ático en el cual se oculta Keziah y su asistente, la rata humana Brown Jenkin (Lovecraft, 2016).

Análisis pragmático

En este nivel se abordan las relaciones entre los signos y sus interpretantes, es decir la relación entre aquellos elementos simbólicos que se presentan en el filme y su interpretación cultural. En este caso, tal y como se expuso en el apartado metodológico, este trabajo se centra en los imaginarios sociales en torno a las representaciones femeninas de la divinidad ya que si bien, Balagueró se inspiró en el cuento de Lovecraft, en *Venus*, los personajes

protagónicos son femeninos y se insertan una serie de elementos que confluyen con lo divino y religioso vinculado con las mujeres.

Los imaginarios sociales, tal y como se mencionó en apartados anteriores, corresponden no solo a pulsiones individuales del sujeto si no a mecanismos acomodadores de este a su medio, es decir a su contexto tanto cósmico como social, es decir son representaciones colectivas que se convierten en matrices originarias de significado de todo lo racional, es decir en arquetipos fundamentales de la imaginación humana (Durand, 1981).

Estos arquetipos se encuentran en estratos que van más allá del inconsciente personal, el cual es un nivel superficial, "...ese estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamado inconsciente colectivo" (Jung, 2009).

El inconsciente colectivo se sostiene a partir de tipos arcaicos que son figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva que trascienden el inconsciente para expresarse a partir de la tradición, por ejemplo, el mito o la leyenda. Al hacerse consciente el arquetipo cambia con cada conciencia individual que surge. De modo que este inconsciente colectivo trasciende toda ontología religiosa pues refleja un saber primario mucho más complejo (Jung, 2009), que se reitera en toda mitología religiosa pues es la base misma de todas ellas.

De este modo tal y como observa Campbell (2013) en las antiguas mitologías se reiteran una serie de elementos constantes que se repiten una y otra vez en las historias fundantes de toda cultura, vinculados precisamente a estos arquetipos de los que se habló en párrafos anteriores. Ahora bien, es importante señalar que el autor pone en relieve un elemento parteaguas en la concepción de la vida y experiencia religiosa de la humanidad a partir de la invención de la escritura. Campbell (2013) apunta que se observa un cambio en las narrativas de sociedades pre agrícolas a las planteadas por culturas sedentarias donde en un inicio, la figura de grandes diosas era dominante pues se relacionaba el poder reproductivo de las mujeres con la fertilidad de la tierra, la cual era el sustento de toda vida.

Estas narrativas expresadas a partir de la oralidad y el arte, se originaron 10,000 años antes de nuestra era sobre todo en el sureste y noreste de Europa, así como en América central y en el sureste de África y se centraron específicamente en la adoración de figuras femeninas denominadas madres creadoras cuyo poder radicaba en la magia contenida en su cuerpo, el cual era el único capaz de tomar el pasado y convertirlo en futuro, a estas representaciones divinas corresponde la diosa mesopotámica Ishtar, cuya figura se emula, en la película *Venus*, mezclándose con la representación Lamaasthu, una forma demonizada de la divinidad femenina.

Estas representaciones temibles de lo femenino se originaron probablemente, como señalan Baring y Cashford (2014), 2000 años antes de nuestra era, en la cultura babilónica donde se empezó a representar a la diosa como naturaleza incontrolable que debía ser sometida por el espíritu, expresado en la representación del dios masculino encargado de dominar y poner orden en la naturaleza, esto se contrapuso a representaciones más antiguas donde la diosa era quien ordenaba y creaba el mundo sin expresar la contraposición mencionada y sin apearse a una división estricta entre el bien y el mal. Siguiendo las ideas expuestas, se tiene que a lo largo de la historia se observa una desvalorización de lo femenino, más no un borramiento total, pues la figura de la diosa madre, sobrevivió desde lo marginal:

En la mitología griega, por ejemplo, Zeus «se casaba» con las antiguas diosas madre, una tras otra; éstas continuaban dominando por derecho propio todo lo referente a los partos, la fertilidad o la transformación espiritual, aunque al final debían rendirle cuentas al mismo dios padre. En la mitología hebrea la diosa se hizo clandestina, por así decirlo. Se ocultó en los dragones del caos, Leviatán y Behemot, cuya destrucción nunca fue total, o en el inevitable atractivo de Astarté (el cual es otro nombre de Ishtar), la diosa cananea prohibida... (Baring & Cashford, 2014)

De este modo, la antigua diosa así como múltiples arquetipos fundantes, si bien son marginados primero por la religión y luego por la razón, se siguen reiterando en diversas expresiones artísticas, que van desde lo literario hasta lo audiovisual, tal y como lo señala Morin (citado por Carretero-Pasín, 2007). Esto se observa en el personaje principal del film de Balagueró: Lucía.

A lo largo de la película se reiteran una serie de elementos vinculados precisamente con la diosa, uno de ellos, va desde el nombre de la protagonista al que se hace alusión en múltiples escenas, Azurra, la llama “Lucía, la que trae la luz del día”, expresión que coincide con las representaciones primarias de las antiguas divinidades femeninas, en cuyas mitologías tempranas, según Campbell (2013) la luna perece una vez al mes dentro del sol, para renacer después, reiterando el ciclo divino del primer sacrificio, en este sentido el sol, al igual que la tierra tienen un principio femenino, mientras que la luna representa lo masculino que se engendra y renace en la luz del sol, equiparándose con fuego creador del útero, la sangre menstrual y el altar de sacrificios.

En la última escena del film de Balagueró, la encarnación de Lamasthu en Lucía sucede durante un eclipse de sol, es decir, la tierra se oscurece por unos minutos, lo que implica que la luna se ha sumergido en la luz para renacer, cuando Lucía, se corona y sale con Alba en brazos, se encuentra a Azurra, quien cae de rodillas ante ella, y le pregunta, lloroso y temeroso, quién eres, la joven contesta: “Lucía, la que trae la luz del día”, de este modo, el demonio que esperan la vecinas de Rocío se asume a sí misma no como la destructora si no como la creadora de toda vida. En este caso, probablemente la representación de la antigua Ishtar, diosa mesopotámica del amor y de la guerra, cuyo emblema era Venus, la estrella de la mañana y el atardecer. Esta antiquísima deidad es reconocida como la representación divina conocida más antigua de la humanidad e influyó en múltiples deidades femeninas de otras culturas, entre ellas la babilónica, acadia, sumeria, siria y griega (Pryke, 2019).

La presencia de esta diosa se encuentra expresada en múltiples representaciones de la cultura visual antigua, entre ellos el relieve de Burney, donde se muestra a la diosa desnuda y alada, en una recreación infernal de la misma, tomada posiblemente del relato mítico que narra el viaje de Ishtar por el inframundo, en esta representación se muestran diversos elementos como son la vara y el aro del liderazgo, turbante, collar y peluca así como los búhos y las montañas que se encuentran bajo la figura femenina y que representan la muerte, las garras y las alas, parecen indicar que la diosa ha regresado de la muerte para vengarse (Pryke, 2019), suceso que se reitera también en *Venus*, cuando Lucía decide vivir para recuperar a su sobrina y vengarse de las adoradoras de Lamaasthu, quienes han esparcido el dolor y la miseria en el edificio.

Una coincidencia más entre el mito y la representación audiovisual de la protagonista de Balagueró es que esta es traicionada por su amante, al igual que Ishtar es entregada por Tammuz, su esposo para ser asesinada por su hermana Ereshkigal (Pryke, 2019). En este caso Lucía, es traicionada y herida por su novio, Víctor, a quien Lucía se ve obligada a asesinar, posterior a esto abierta en canal por Marga, quien representa a la sacerdotisa principal de un culto al dolor y la muerte, que bien podría equipararse con la hermana de la diosa mesopotámica, reina del inframundo. La protagonista de este film es abandonada por sus agresoras, dada por muerta, recibe ayuda de la sirvienta, este personaje cruel y despiadado que se hace presente en las pesadillas, quien la reconoce como ama por lo que le ofrece regalos que necesita para levantarse y renacer, para cobrar venganza. De este modo, Lucía, la que trae la luz del día, asciende por las escaleras oscuras, y se interna al laberíntico décimo piso, que en este caso podría emular el canal del parto para renacer como una deidad femenina, temida por lo masculino representado en Azurra y sus secuaces. De este modo Lucía, Lamaasthu o Ishtar asiste a su nacimiento y al de su propia hija-sobrino, Alba, cuyo nombre refiere precisamente al amanecer, la cual nace del vientre abierto de su tía y de su sangre misma. De este modo la figura de la diosa madre, o el eterno femenino se hacen patentes una vez más, ya que en la última escena se observa la similitud de Lucía coronada, con Alba en brazos, con representaciones de la virgen María (Fig. 8), cuyas imágenes también se ven escindidas por los antiguos cultos a la diosa madre (Baring y Cashford, 2014).



Fig. 8. Similitud visual entre Lucía y las representaciones marianas con niño en brazos

1. Fuente: Balagueró, J. (Dirección). (2022). *Venus* [Película].
2. Fuente: Virgen de los milagros (siglos XIII-XIV) (Wikipedia, 2023)

Aunado a lo anterior, se observa una constante reiteración ende imaginarios vinculados con la sangre, la fertilidad y las tinieblas, al respecto Durand (1981) apunta que en este caso si bien estos imaginarios se relacionan generalmente con la oscuridad, corresponden al esquema de arquetipos diurnos, pues en ellos se origina el resplandor de la luz, por la

tanto su presencia se vincula con el amanecer, el nacimiento y la vida, estos arquetipos se dividen en tres tipos de símbolos, los teriomorfos que refieren a imágenes animales, los nictomorfos que implican todo aquello vinculado a las tinieblas y el ruido y los símbolos catamorfos que son los que se representan con la caída, el vientre bajo y la gula.

En este caso los símbolos arquetípicos relacionados con la diosa Ishtar que se observan en el largometraje de Balagueró, se relacionan sobre todo con los arquetipos nictomorfos, en este sentido la noche, o el eclipse solar reúnen dentro de sí todas las valoraciones negativas, el desorden y el estado larvario, por ello, la posesión de Lucía, sus pesadillas, la muerte de Salinas y Rocío ocurre en medio de las tinieblas. Ahora bien, es importante mencionar que pese a la valoración negativa de este símbolo su presencia es necesaria para que surja la luz, la cual en este caso es traída por Lucía.

Aunado al símbolo de las tinieblas también se observan el agua negra y la sangre, desde las primeras escenas se tienen alusiones claras a estos símbolos, por ejemplo, el grifo del agua en la casa de Rocío donde el agua sale oscura y sucia y que coincide con el sangrado en la pierna de Lucía. En el agua espesa apunta Durand (1981) confluyen la animalidad feroz, así como el aspecto escamoso y viscoso que rodean a las bestias, y que, en el caso de *Venus*, se encarnan en la Sirvienta, como feminidad nocturna y temible.

El agua, en este caso el agua espesa se vincula irremediamente con la femenino, con la sangre menstrual y a la muerte, pues se asocia con el primer muerto, la luna, la cual, muere una vez al mes devorada por el sol. De este modo, la sangre en *Venus* no es otra que la sangre de los menstruos "... agua nefasta y la feminidad inquietante que hay que evitar o exorcizar por todos los medios" (Durand, 1981, p. 102). Es decir, la sangre, el fluir constante de este líquido espeso que indica la fuerza animal, la liberación de la naturaleza femenina de la diosa, la cual, dentro de las culturas patriarcales, debía ser dominada y contenida, lucha que es expresada a partir de la batalla entre Lucía y Azurra y sus subalternos, los cuales perecerán contra la divinidad liberada.

Conclusiones

El cine de terror busca recrear aquello que no es cotidiano y que rompe, en muchos casos con la lógica de la vida diaria, esto ha permitido la supervivencia de representaciones femeninas que transgreden los roles tradicionales de género donde se encasilla a las mujeres en modelos de bondad, pasividad y ser para otros. Esto se debe a que generalmente en este tipo de cine se representan los aspectos negativos de la feminidad como lo son la mala madre, las brujas, los demonios etcétera.

Esta ruptura de roles ha permitido que en diversos productos audiovisuales de terror las mujeres sean los personajes protagónicos y se muestren empoderadas e independientes. Lo anterior se observa sobre todo en el cine de terror posmoderno ya que este apuesta por la ruptura de narrativas tradicionales y por el arriesgue en la estética audiovisual donde se recurre al poder simbólico de la imagen de manera constante, tal es el caso de la película *Venus*, dirigida por Jaume Balagueró.

En el filme antes mencionado, no solo se reitera el llamado “efecto balagueró”, el cual es una forma de hacer cine propia de este director español, donde se recurren al esperpento, es decir a la construcción de antihéroes anclados a contextos que aparentemente son cotidianos para posteriormente romper, a partir de lo inverosímil y lo grotesco esta apariencia; si no que atendiendo a que el cine de Balagueró se enclava dentro de las rupturas de la posmodernidad se recurre al tenebrismo, la intertextualidad, efectos de ruptura, que derivan de pastiches posmodernos provenientes de diversos creadores audiovisuales, de los cuales este director ha abrevado.

En este sentido y tomando en cuenta que el cine de terror permite, como ya se mencionó, la supervivencia de personajes femeninos protagónicos, tamizados por la posmodernidad, se observa la persistencia de este tipo de personajes en las producciones de Balagueró. Es así como en sus narrativas recurre a dos modelos de la figura femenina la mujer final y la mujer monstruo. La primera refiere, como lo menciona Clover (citada por Creed, 2005) a personajes femeninos que sobreviven a la maldad y son capaces de enfrentarse con ella y la segunda a la reiteración del miedo fundante hacia lo considerado femenino y vinculado con la capacidad reproductiva de las mujeres. Estos dos elementos se combinan en la protagonista de *Venus*, quien no solo sobrevive y rescata a su sobrina, sino que encarna a un ser cósmico y mítico con poder inmenso, temido y adorado desde la antigüedad.

De este modo se reiteran en *Venus*, imaginarios sociales míticos donde las concepciones del mundo no giran en torno a una visión polarizada sino donde el bien y el mal confluyen en arquetipos divinos complejos, donde lo femenino transgrede los roles tradicionales de género.

Transgresión que se trasluce en la presencia de múltiples símbolos del orden arquetípico diurno, en el cual Durand (1981) señala que coexisten necesariamente luz y oscuridad. De ahí la persistencia, en todo el largometraje, de símbolos nictomorfos como las tinieblas y el agua espesa, esta última relacionada con la sangre menstrual y por lo tanto con la mujer monstruo, expresada en esta producción en Lamaasthu o Ishtar.

Es así como el cine de terror posmoderno español, en específico la película *Venus*, trae al presente una serie de intrincados elementos estéticos y narrativos vinculados con la persistencia de imágenes femeninas como creadoras y destructoras del mundo. Elementos que se reiteran en múltiples expresiones artísticas desde la edad de las cavernas hasta la actualidad, donde permanece la idea del divino femenino en el inconsciente colectivo humano, pese a que este fue marginado por las narrativas patriarcales, se observa que en contextos con cismas culturales vuelve a hacerse visible.

Notas

1. Las llamadas rupturas de la posmodernidad se reflejaron en todos los géneros cinematográficos, de este modo el cine de terror posmoderno, en la década de los cincuenta muestra poco a poco la desaparición de los monstruos clásicos para dar entrada a los monstruos de ciencia ficción: aliens, mutantes, invasiones catastróficas y apocalípticas,

que configuraron lo que se llamó “cine de terror de la Guerra Fría”. Posteriormente el concepto de terror irá migrando a una especie de realismo contextual, de este modo se incorpora en la década de los sesenta la figura del psicópata que inauguró el género slasher en donde se pone especial atención al plano subjetivo y la estilización de las armas blancas. En este periodo también se empezó a plantear la problemática zombie como fin apocalíptico de la humanidad, derivado de un evento global que ocasionará la catástrofe, este subgénero se inauguró con la película *La noche de los muertos vivientes*. De este modo, aunque a final de los cincuenta reaparecieron en la pantalla grande los emblemáticos monstruos del gótico, su relevancia quedó opacada por los films de terror psicológico como *Psicosis*, de Hitchcock y la antes mencionada *noche de los muertos vivientes*, de George A. Romero (Martínez Vázquez, 2020).

2. Véase Field, S. (2005) *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. España. Plot Ediciones.

Referencias

- Balagueró, J. (2022). *Venus* [Película]. Sony pictures
- Baring, A. y Cashford, J. (2014). *El mito de la diosa*. Madrid: Siruela.
- Campbell, J. (2013). *Goddesses*. California: New World Library.
- Cano, A. (2012). *De la historia de las mentalidades a la historia de los imaginarios sociales*. Ciencias sociales y educación, 1(1), 135-144.
- Caro, J. (19 de noviembre de 2023). *La filmografía de Jaume Balagueró explicada en primera persona*. <https://valenciaplaza.com/la-filmografía-de-jaume-balagueró-explicada-en-primera-persona>
- Carretero, Á. (2004). La relevancia sociológica de lo imaginario en la cultura actual. *Nómadas* (9), 1-9. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18100906.pdf>
- Carretero, Á. (2007). Lo mediático y lo social: una compleja interacción. *Revista FAMECOS*, 53- 65.
- Castelli, A. (2021). Representaciones mediáticas del imaginario social y la heroína mítica en la película *El bar de Álex de la Iglesia*. *Xihmai*, 199-216.
- Creed, B. (2005). *Phallic Panic: Film, Horror and the Primal Uncanny*. Australia: Melbourne University Press.
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Filmaffinity. México. (2022). *Venus*. Obtenido de Filmaffinity. México: <https://www.filmaffinity.com/mx/film744153.html>
- Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação y Realidade*, 9-34. Recuperado el 3 de febrero de 2024, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042017>
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. España: Paidós.

- Jameson, F. (2008). Posmodernismo y sociedad del consumo. En H. Foster, *La posmodernidad* (págs. 165- 186). Barcelona: Kairos.
- Jung, C. (2009). *Arquetipos e Inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Kristeva, J. (2020). Poderes de la perversión. México: Siglo XXI.
- Lovecraft, H. P. (2016). *Los Sueños en la Casa de la Bruja*. EDAF.
- Martínez, L. (2020). *Evolución en el cine de terror y los miedos en la sociedad moderna*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós.
- Olivares, J. (2011). *Jaume Balagueró. En nombre de la oscuridad*. Madrid: Akal.
- Pryke, L. (10 de mayo de 2019). Ishtar. Obtenido de World History Encyclopedia: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-271/ishtar/>
- Romero, Á. (5 de diciembre de 2022). ¿Existe realmente el edificio Venus, el escenario maldito del filme protagonizado por Ester Expósito? Cinemania. <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/existe-realmente-el-edificio-venus-el-escenario-maldito-del-nuevo-filme-protagonizado-por-ester-exposito-5081770/>
- Universidad de Asturias. (2024). *El Lenguaje Audiovisual: Técnicas y Tecnología*. España: Universidad de Asturias.
- Vera, L. (4 de enero de 2024). *La investigación cualitativa*. Obtenido de Universidad pública de la Plata: https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera__investigacion_cualitativa_pdf.pdf
- Jaume Balagueró (24 de diciembre de 2023). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Jaume_Balaguer%C3%B3
- La virgen de los milagros (24 de diciembre de 2023). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Virgen_de_los_Milagros
-

Abstract: This work analyzes the film *Venus* by Jaume Balagueró and the reiteration of the narrative of the Divine Feminine in the visual culture of Spanish postmodern horror cinema. This is done based on the methodological categories proposed by Morris for semiotic analysis, the theory of social imaginaries of Durand, Carretero Pasín, and Campbell, and the category of the divine feminine of Baring and Cashford. This analysis allows us to observe how in Spanish postmodern horror cinema the narrative of the divine feminine is recovered by including ancient social imaginaries in female protagonist characters that subvert what is considered “normal.” Such is the case of the film *Venus* where the main character reiterates the mythical character of Ishtar, the Mesopotamian goddess of love, fertility, and war.

Keywords: Visual culture - Cinema - Postmodernity - Social imaginaries - Divine feminine

Resumo: Este trabalho analisa o filme *Vênus* de Jaume Balagueró e a reiteração da narrativa do Divino Feminino na cultura visual do cinema de terror pós-moderno espanhol. Isso é feito com base nas categorias metodológicas propostas por Morris para análise semiótica,

na teoria dos imaginários sociais de Durand, Carretero Pasín, Campbell e na categoria do divino feminino de Baring e Cashford. Esta análise permite-nos observar como no cinema de terror pós-moderno espanhol a narrativa do divino feminino é recuperada ao incluir antigos imaginários sociais em personagens femininas protagonistas que subvertem o que é considerado “normal”. É o caso do filme *Vénus* onde a personagem principal reitera a personagem mítica de Ishtar, a deusa mesopotâmica do amor, da fertilidade e da guerra.

Palavras-chave: Cultura visual - Cinema - Pós-modernidade - Imaginários sociais - Divino feminino

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
